
12Tails
Magazine
Vol.1 Jan-Feb 2012


sweetcrescent

# สารบัญ

# About Us

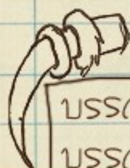












บรรณาธิการอำนวยการ : **Mebel**
บรรณาธิการทริกส์ : **Jetter**
บรรณาธิการศิลปกรรม : **Ares**
บรรณาธิการต้นฉบับ : **Scicu**
ออกแบบและจัดวางนิตยสาร : **mpfamily** และ **bluemallo**
ผู้ตีพิมพ์และเผยแพร่ : **Anasuch**
ปกหน้าและปกหลัง : **Ares**
ศิลปิน **Fan Art** : **sweetcrescent**
ศิลปินการ์ตูนสั้น : **warinmon**
ช่างภาพ : **InMusic** และ **warinmon**
ตรวจทานและเรียบเรียง : **Jaeshiizou** และ **ADVGreeN**
นักเขียนหลัก : **epicwin** และ **tanabodi**
นักเขียนร่วม : **Sonhp, Zel2iNe, Anasuch** และ **ADVGreeN**
ที่ปรึกษานักเขียน : **uekiko**
จับหางคุย : **Jetter**
วิเคราะห์เศรษฐกิจ : **Royalman**
ทีมสอบทริกส์ : **Fook2540, Sonhp** และ **Zel2iNe**













# Editor Talk.

แว่วเสียง บ.ก.







Mebel

สวัสดีจ้าทุกคน

ผม **Mebel** ยินดีที่รู้จักครับ ขอเกริ่นก่อนว่านิตยสาร 12Tails Magazine เดิมทีริเริ่มโดยคุณ **misigi** จาก Herorangers Webboard แต่สานต่อโดยตัวผม (ซะงั้น) หลังจากนั้นผมก็รวบรวมเพื่อนๆ พี่ๆ ใน Webboard ของ BigBug Studio และ Herorangers มาช่วยกันทำจนเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมา

ก็...ช่วงนี้ได้ข่าวว่าทาง BigBug Studio กำลังเตรียมทำ**ชุดสำหรับ Champion** ของแต่ละ Server ส่วนตัวผมรู้สึกดีใจแทน Champion ครับ แต่ก็แอบน้อยใจนะ อยากให้มี**แฟชั่นชุดเอื้ออาทร**สำหรับคนยากคนจนอย่างผมบ้างจัง ขอแบบใส่ได้ทั้งงานหลวงงานราษฎร์ และไม่ต้องสุ่มจับสลากด้วย เพราะช่วงนี้ ดวงของผมยิ่งไม่ค่อยจะดีสักเท่าไร (ฮ่าๆ)

Date 12/01/55

เข้าเรื่องดีกว่า.... สำหรับเนื้อหาเล่มแรก จะเน้นในเรื่องที่ผู้เล่นน้องใหม่ควรรู้ **เช่น พื้นฐานการเก็บเลเวล การซื้อขายเบื้องต้น การพูดคุยกับเพื่อนร่วมเกม และอื่นๆ** เพราะทางทีมงานนิตยสารเห็นว่าบทความดังกล่าวจะช่วยผู้เล่นใหม่ให้เล่นเกมได้ง่ายขึ้น รู้สึกดีและมีกำลังใจในการเล่นเกมนี้มากขึ้น

นอกจากเนื้อหาหลักแล้ว เรายังมี **บทสัมภาษณ์พี่วฤทธิ์** หรือแอดมิน ผู้สร้างเกมสิบสองหางออนไลน์และ **บทวิเคราะห์เศรษฐกิจ** สิบสองหางออนไลน์ ของ **พี่จุ่น Royalman** ซึ่งจะมาบอกเล่าเรื่องต่างๆที่พวกเราอาจจะยังไม่รู้กันครับ

พวกเราหวังว่าเนื้อหาที่ได้อ่านต่อไปนี้ จะช่วยให้ทุกคนเล่นเกมนี้อย่างมีความสุข และสนุกไปกับมันครับ ถ้าใครมีข้อเสนอแนะอะไรเพิ่มเติม

Date

สามารถ**ติดต่อพวกเราผ่านกระทู้ feedback @ 12Tails Magazine ใน Webboard ของ BigBug Studio และ Herorangers** แล้วเราทีมงาน 12 tails Magazine จะรับไปพิจารณาต่อไปครับ

**สุดท้ายนี้ ก็ขอฝากนิตยสาร 12Tails Magazine ไว้ในใจทุกคนด้วยครับ**

mebel

sweetcrescent




สวัสดีผู้อ่านทุกท่านครับ ทักทายกันเป็นครั้งแรกกับนิตยสาร 12 Tails Magazine นิตยสารเพื่อคนรักเกมสิบสองหางออนไลน์ทุกท่านครับ สำหรับเกมสิบสองหางออนไลน์นั้นนับเป็นเกม MORPG Action 3D online เกมแรกของประเทศไทยเลยก็ว่าได้ โดยทีมพัฒนาเกมนั้นเป็นคนไทยทั้งหมด จึงไม่แปลกใจเลยที่กระแสตอบรับของเกมนี้จะเยอะมากมาย เพื่อเป็นการแนะนำผู้เล่นใหม่ให้รู้จักเกม สิบสองหางออนไลน์ รวมไปถึงเพิ่มเติมความเข้าใจแก่ผู้เล่นเดิม วันนี้เราจะนำเสนอระบบที่สำคัญต่างๆ ของสิบสองหางออนไลน์ให้แก่ทุกท่าน โดยทีมนักเขียนของเราทุกคน ต้องขอฝากตัวแก่ผู้อ่านทุกท่านและหวังว่าจะสนุกกับเกม สิบสองหางออนไลน์ ไปพร้อมกับพวกเราครับ

## ระบบภารกิจ (Mission)

เกมสิบสองหางออนไลน์นั้นเป็นเกม Action MORPG แบบลงมิชชั่นทำภารกิจต่างๆให้สำเร็จซึ่งนักเล่นเกมยุคใหม่อาจไม่คุ้นเคยเนื่องจากในประเทศไทยตอนนี้เกมแนวทำภารกิจมีน้อยมาก แน่นอนว่าเรื่องแรกที่จะแนะนำในคอลัมน์นี้คือระบบการเข้าร่วมภารกิจนั่นเอง

หลังจากจากที่ผู้เล่นผ่าน Tutorial มาแล้วก็จะมาโผล่ที่ Novice Ground ซึ่งเป็นแคมป์สำหรับผู้เล่นใหม่ซึ่งหากผู้เล่นต้องการที่จะเข้าเล่นมิชชั่นก่อนอื่นให้มองหาเพิงไม้หลังคาผ้าสีแดงที่อยู่ในบริเวณนั้น โดยจะมี NPC Red Panda รอผู้เล่นมารับภารกิจ




หลังจากเราคุยกับ Red Panda เพื่อเริ่มภารกิจ จะได้พบกับหน้าต่าง ดังรูป

ซึ่งสำหรับรายละเอียดของหน้านี้ประกอบด้วย

1. **ส่วนเลือก Chapter** ของมิชชั่นผู้เล่นสามารถกดแท็บแต่ละแท็บเพื่อทำการเปลี่ยนไปเลือกภารกิจของ Chapter อื่นๆ ได้ การที่ผู้เล่นจะสามารถเลือกภารกิจใน Chapter ถัดไปได้นั้น ผู้เล่นจะต้องผ่านภารกิจทั้งหมดใน Chapter ก่อนหน้าเสียก่อน

2. **ส่วนแสดงรายการภารกิจ** ประกอบไปด้วยสองส่วนหลัก ได้แก่ ส่วนใหญ่ด้านล่างที่แสดงรายการภารกิจและส่วนแท็บเลือกรูปแบบการแสดงผลซึ่งมีอยู่สามรูปแบบประกอบด้วย

- Mission เป็นแท็บที่ทำให้แสดงรายการภารกิจทั้งหมดที่เราสามารถสร้างห้อง หรือเข้าร่วมกับคนอื่นได้ โดยภารกิจจะเพิ่มขึ้นเมื่อผู้เล่นทำภารกิจสำเร็จ ในหนึ่ง Chapter จะมี 8 ภารกิจด้วยกัน โดยภารกิจที่ 1-6 จะเป็นภารกิจทั่วไป มีหลายรูปแบบตามแต่ละภารกิจจะกำหนดวิธีการผ่าน ส่วนภารกิจที่ 7 เป็นภารกิจเนื้อเรื่องและภารกิจสุดท้ายจะเป็น PvP แบบ Friendly mode ซึ่งการจะเปิด Chapter ถัดไปนั้นผู้เล่นเพียงแค่ผ่านจนถึง ภารกิจที่ 7 ก็สามารถเปิด Chapter ถัดไปได้ครับ เมื่อผู้เล่นเลือกภารกิจที่ต้องการแล้ว ชื่อรูปภาพและรายละเอียดของภารกิจจะปรากฏที่ส่วนภารกิจด้านขวา

- Area เป็นแท็บที่ทำให้แสดงรายการภารกิจที่ผู้เล่นอื่นในพื้นที่นั้นสร้างอยู่ เรียงลำดับจากห้องที่สร้างล่าสุด โดยแต่ละรายการ จะแสดงชื่อภารกิจ หมายเลขภารกิจ ชื่อของผู้สร้างห้อง เลเวลของผู้สร้างห้อง และจำนวนคนในห้อง เมื่อผู้เล่นเลือกภารกิจที่ต้องการแล้ว ชื่อ รูปภาพ และรายละเอียดของภารกิจ จะปรากฏที่ส่วนภารกิจด้านขวาเหมือนแบบแรก

- Friend เป็นแท็บที่แสดงรายการภารกิจที่เพื่อนในรายชื่อ Friend list ของเราสร้างอยู่ โดยมีรายละเอียดแบบเดียวกับ Area

3. **ส่วนรายละเอียดภารกิจ** จะแสดงชื่อ รูปภาพและรายละเอียดภารกิจที่ผู้เล่นเลือกไว้โดยที่ด้านล่างของส่วนนี้จะมีปุ่มตั้งห้องและปุ่มเข้าร่วมภารกิจที่เราเลือกโดยสุ่มเข้าห้องที่มีคนตั้งไว้แล้ว

4. ส่วนแสดงข้อกำหนดและอันดับของภารกิจ โดยจะแสดงช่วงเลเวลที่สามารถเข้าเล่น และเหมาะสมภารกิจนั้น ๆ จำนวนการชนะ แพ้และออกภารกิจ อัตราความสำเร็จในการเล่นภารกิจนั้น สถิติที่ดีที่สุดในการผ่านภารกิจ และท้ายสุดเป็นข้อกำหนดต่างๆ ของภารกิจ โดยที่ไอคอนรูปถุงหมายความว่าสามารถใช้ไอเทมในภารกิจได้ ไอคอนรูปมู่โป้ หมายถึง สามารถใช้ยานพาหนะ (Mount) ในภารกิจได้ ไอคอนรูปเล่า First tails หมายถึง สามารถเปลี่ยนตัวละครในระหว่างภารกิจได้ และไอคอนรูปนางฟ้าหมายถึงสามารถรอเวลาเพื่อฟื้นคืนชีวิตได้เมื่อตายครับ

5. ส่วนสนทนา โดยส่วนนี้จะมีหน้าจอดูข้อความการสนทนา ส่วนปุ่มด้านล่างนั้น จะเป็นปุ่มเปลี่ยนรูปแบบการสนทนา โดยที่แท็บ Area นั้นจะเป็นการสนทนานอกหน้าต่างสร้างภารกิจ ส่วน M นั้นจะเป็นการสนทนาภายในหน้าต่างสร้างภารกิจครับ

ต่อไปจะขออธิบายหน้าต่างห้องรอเล่นภารกิจ การเข้าร่วมและการสร้างห้องนะครับ

หลังจากที่ผู้เล่นเลือกภารกิจที่ต้องการได้แล้วให้กดที่ชื่อภารกิจที่ต้องการ จะสังเกตได้ว่าหน้าส่วนอธิบายภารกิจนั้นจะเปลี่ยนไปตามรูป










ด้านล่างของหน้าอธิบายภารกิจจะมีปุ่มอยู่สามอันหากผู้เล่นต้องการสร้างห้องเองให้กดปุ่ม Create หากผู้เล่นต้องการจะเข้าร่วมภารกิจนั้นๆ เลยทันทีให้กดที่ปุ่ม Join เพื่อสุ่มเข้าห้องภารกิจที่มีการตั้งไว้แล้ว ส่วนปุ่มสุดท้ายนั้นหากเรากดที่ Private room ก่อนที่จะกด Create เพื่อสร้างห้องจะทำให้ห้องที่เราสร้างนั้นเป็นแบบห้องส่วนตัวที่เข้าได้เฉพาะเพื่อนที่อยู่ใน Friend list สำหรับการสร้างห้อง หลังจากที่เรากด Create เพื่อสร้างห้องมาแล้วจะเข้ามาอยู่ในหน้าจอรอทำภารกิจดังรูป

สิ่งที่แสดงอยู่ในหน้าจอรอทำภารกิจนั้น จะแสดงช่อง slot ของผู้เข้าร่วม โดยจะมีจำนวนของ slot ตามที่แต่ละภารกิจจะกำหนด จำนวนผู้เข้าร่วมไว้ โดยที่แต่ละแถวนั้นจะแสดงชื่อตัวละคร เผ่าพันธุ์ เลเวลของผู้เข้าร่วมไว้

สำหรับผู้สร้างห้องนั้น สามารถปรับรูปแบบของห้องได้โดยการเปลี่ยน slot ให้เป็นรูปแบบต่างๆ ได้แก่

- Public อนุญาติให้บุคคลทั่วไปเข้าร่วมภารกิจได้
- Private อนุญาตเฉพาะเพื่อนที่มีรายชื่ออยู่ใน Friend list เท่านั้น
- Close ปิดไม่ให้มีผู้เล่นอื่นสามารถเข้ามาได้ สำหรับการเคลื่อนย้ายตำแหน่งและการขับออกจากห้องภารกิจนั้น ผู้สร้างสามารถคลิกลากชื่อของผู้ร่วมภารกิจเพื่อสลับตำแหน่งของผู้ร่วมภารกิจ และสามารถขับออกจากห้องได้ด้วยการเปลี่ยนรูปแบบของ slot ให้เป็น private หรือ close ก็จะเป็นการขับออกจากห้องครับ

ที่ด้านล่างของหน้าจอภารกิจนั้น จะสังเกตว่ามีปุ่ม Random loot เมื่อกดปุ่มนี้ การเก็บไอเทมหลังจากเสร็จสิ้นภารกิจจะเป็นแบบสุ่มของที่ได้รับครับ แต่สำหรับผู้ขอเข้าร่วมภารกิจจะไม่สามารถกดปุ่ม Random loot ได้

การเริ่มภารกิจและยกเลิกภารกิจ

เมื่อผู้เล่นได้เข้ามาในห้องรอเล่นภารกิจแล้ว ให้ผู้เล่นกดปุ่ม ready ด้านหลังของ slot ตัวละคร เพื่อยืนยันความพร้อม หลังจากที่ผู้เล่นทุกคนในห้องกด ready ครบแล้ว ผู้สร้างห้องจะสามารถกดปุ่ม start เพื่อเริ่มภารกิจได้ แต่ถ้าผู้เล่นต้องการออกจากห้อง หรือยกเลิกภารกิจ ผู้เล่นสามารถกดปุ่ม cancel เพื่อกลับออกไปยังหน้ารายชื่อภารกิจ

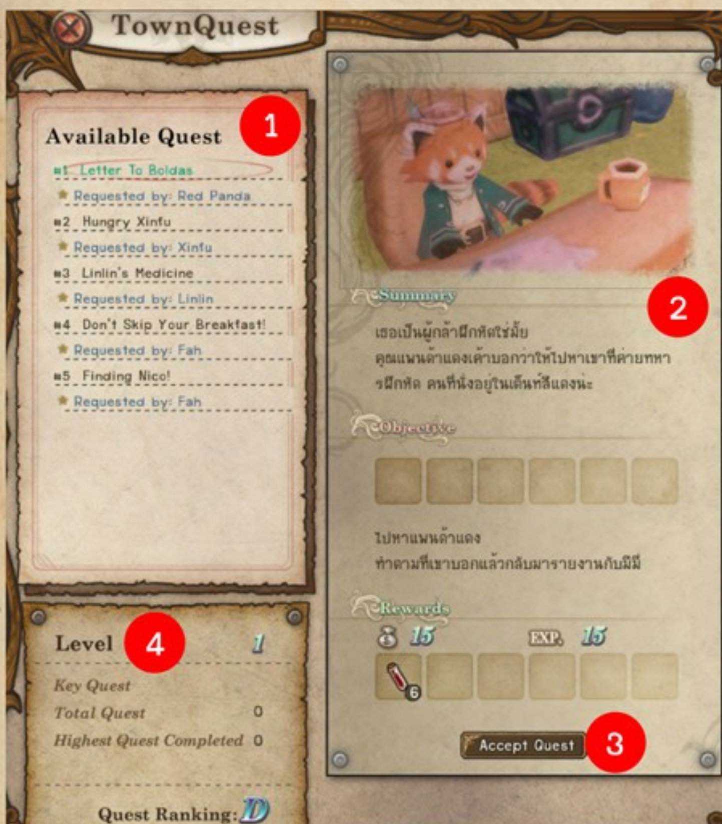


# ระบบ Quest





สำหรับระบบ Quest ของเกมนี้ ได้รวบรวม Quest ทั้งหมดไปอยู่ที่ NPC Mimi ซึ่งเธอจะมีหน้าที่ในการแจกจ่าย Quest ให้กับฮีโร่ทั้ง 12 หางโดย Mimi อยู่ภายในเมืองแสงด้านขวามือก่อนถึงน้ำพุ เมื่อเราคุยกับ NPC Mimi เราจะพบกับ หน้าต่าง ดังรูป




**1 : แสดง Quest** ที่สามารถรับได้ในขณะนี้ซึ่งจะมีการบอกลำดับ Quest ชื่อ Quest และถูกขอร้องโดยใคร

**2 : เมื่อทำการเลือก Quest** จะมีการแสดงคำอธิบายของ Quest (Summary) ไอเทมที่ต้องการ (Objective) และรางวัลจาก Quest (Rewards) ซึ่งจะมีทั้งเงิน Gold ค่าประสบการณ์ และ ไอเทมต่างๆ

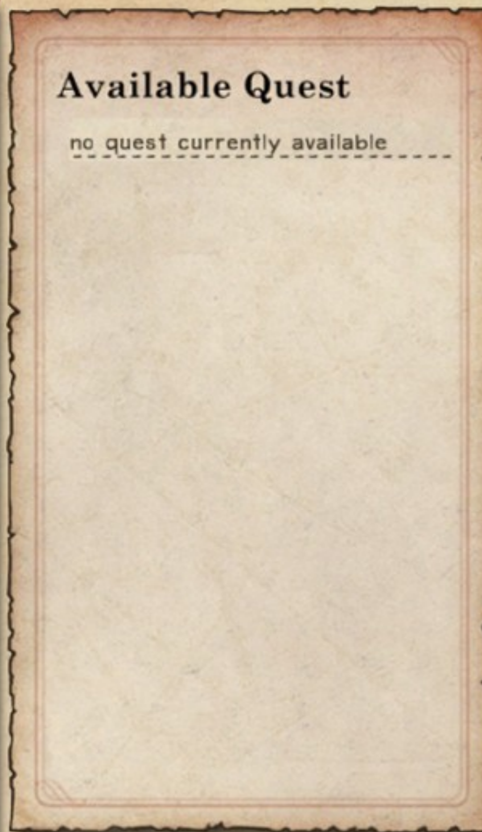
**3 : ปุ่ม** Accept Quest **ซึ่งใช้สำหรับรับ Quest** นั้นๆ

**4 : แสดงลำดับ Quest (Level)** เพียงเท่านั้น ซึ่งหากเลเวลสูงสุดของ Family ของผู้เล่นไม่ถึงเลขลำดับ Quest ผู้เล่นจะรับ Quest นั้นไม่ได้

โดยในการรับ Quest นั้น มีสิ่งที่ควรทราบ ดังต่อไปนี้

- สามารถรับ Quest ได้ครั้งละ 1 อย่างเท่านั้น ซึ่งแต่ละ Quest จะมีความยากง่ายต่างกัน
- ถ้ายกเลิก Quest Cancel Quest Quest ที่รับมาจะหายไปและต้องรอ 6 ชั่วโมง Questนั้นจึงย้อนกลับมาให้เลือกอีกครั้ง
- หากรับ Quest ไปแล้ว และจำสิ่งที่ต้องทำหรือไอเทมที่ต้องการไม่ได้ เราสามารถกลับไปถาม NPC Mimi ได้ หรือสามารถคลิกปุ่ม Quest ที่ Menu เพื่ออ่านคำอธิบายอีกรอบได้ แต่จะไม่มีการบอกจำนวนไอเทมที่ Quest ต้องการ



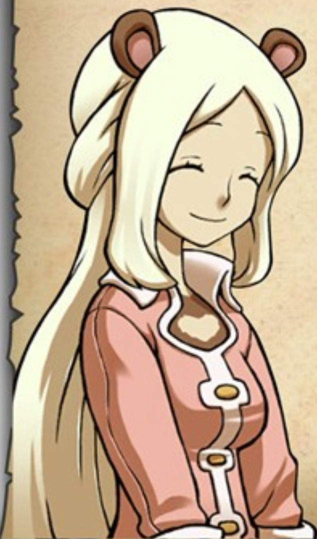




ภายหลังจากที่รับ Quest มาเรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นจะต้องทำตามข้อกำหนดของ Quest ให้สำเร็จ ซึ่งเมื่อทำ Quest เสร็จแล้ว ให้กลับมาคุยกับ Mimi เช่นเดิม เราจะพบหน้าจอดังรูปด้านขวา จะพบปุ่ม Get Reward ซึ่งหากยังทำตามเงื่อนไข Quest ไม่ครบ จะไม่มีขึ้นปุ่มนี้ขึ้นมา

เมื่อกดปุ่ม Get Reward ไอเทมที่ใช้ในการส่ง Quest (Objective) จะถูกหักไปทันที พร้อมขึ้นหน้าต่าง ดังรูปด้านขวา ซึ่งเราจะต้องกดปุ่ม Get All เพื่อรับ Item ทุกชิ้น หรือดับเบิ้ลคลิ้กทีละชิ้น เพื่อเลือกของที่ต้องการก็ได้ ในกรณีที่ช่องว่างไม่พอ ให้ลากไอเทมไปที่ถังขยะ เพื่อทิ้งไอเทมที่ไม่ต้องการ หลังจากนั้นให้คลิกปุ่ม Finish เพื่อรับ Quest ใหม่ๆ (คำเตือน : หากช่องไม่ว่าง และทำการกด Finish เราจะไม่สามารถกลับไปรับรางวัลนั้นได้อีก)





คำถามที่เจอบ่อย :

ทำ Quest หมดหน้าแล้วทำไม Quest ใหม่ๆ ถึงไม่ขึ้น

Mimi

รอหน่อยสิจ๊ะ Mimi จะเพิ่ม 1 Quest ให้ทุกๆ 6 ชั่วโมงตามลำดับของ Quest น้า และต้องทำ Quest เก่าๆ ให้จบด้วย นะ อีกอย่างอย่าลืมไปเก็บ LV ด้วยละ เพราะ ถ้า LV ไม่ถึงมิมี่คงต้องเอา Quest เก่าๆ ที่ยากขึ้นมาให้ทำแทนน่ะ

# ระบบสื่อสาร (Communication)

**การเพิ่มเพื่อน (Add Friend)**

เกม Online ทุกเกม ล้วนมีระบบที่สามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนที่เราเคยพบเจอตามสถานที่เก็บค่าประสบการณ์ต่างๆ หรือแม้แต่วิธีหาเพื่อนที่รู้จักกันในโลกภายนอกโดยระบบเพิ่มเพื่อนและยังสามารถรู้ได้ว่าเพื่อนของเรา Online หรือ Offline อยู่

การเพิ่มเพื่อนในเกม 12 หาง Online มีวิธีการเพิ่มเพื่อน 2 วิธีดังนี้

1.) วิธีการเพิ่มเพื่อนด้วยวิธีการคลิก

1.1 ให้คลิกขวาที่ตัวละครของผู้เล่นอื่น (ภาพที่1) ที่เราต้องการเพิ่มเพื่อนจากนั้นมุมบนขวาของหน้าจอจะปรากฏปรากฏหน้าต่าง (ภาพที่2) จะมีตัวอักษร T และ F ขึ้นมาให้กด ให้เรากด F เพื่อทำการเพิ่มเพื่อน

1.2 เมื่อเราทำการกด F ตามข้อ 1.1 จะมีกรอบภาพเล็กๆ ขึ้นมาว่า "waiting for [Family Name ของผู้เล่นที่เราต้องการเป็นเพื่อนด้วย]" (ภาพที่3) สำหรับผู้ถูกร้องขอเป็นเพื่อน จะมีกรอบภาพเล็กๆ ขึ้นมาว่า "add [Family Name ของผู้เล่นที่มาขอเป็นเพื่อน]" (ภาพที่4) ถ้าเราตอบตกลงก็กดปุ่ม Yes แต่ถ้าเราปฏิเสธก็กดกากบาทที่มุมซ้ายบน (ดังภาพ)

1.3 ถ้าหากเราเพิ่มเพื่อนสำเร็จ ตัว F ที่หน้าต่างจะกลายเป็น W แทน ถ้าเรากด W จะเป็นการกระซิบหาผู้เล่น
















2.) วิธีการเพิ่มเพื่อนโดยการพิมพ์ข้อความ

2.1 ให้เราทำการกด F4 หรือ ปุ่ม Network ที่มุมขวาล่าง ของจอจะพบหน้าต่างทางด้านขวาที่เกี่ยวกับการติดต่อสื่อสาร






สังเกตบริเวณด้านขวาบนจะมี ID Code และตัวเลขกำกับอยู่ เป็นเลขที่เราจะใช้ในการเพิ่มเพื่อน ในวิธีที่ 2 นี้ถ้ามีเพื่อนคนไหนอยากจะทำการเชิญเราเป็นเพื่อน ก็ให้บอก ID Code ที่เห็นดังภาพ

Whisper | Add ID | Remove | Block

2.2 เมื่อเราได้รับ ID Code จากผู้เล่นอื่นแล้ว สามารถทำการเพิ่มเพื่อนได้โดยการ กดที่ Add ID ในหน้า Network เมื่อกดปุ่ม Add ID จะมีหน้าต่างกลางหน้าจอให้พิมพ์ "/addFriendID xxxxx" ให้เราทำการพิมพ์ ID Code ที่เพื่อนบอกต่อท้ายประโยคที่ดังภาพ

/addFreindID 38405

ก็จะขึ้นหน้าต่างเชิญเป็นเพื่อนบนจอของเพื่อนเราหลังจากกด yes ก็เป็นอันจบสิ้นสำหรับวิธีการเพิ่มเพื่อน การเพิ่มเพื่อนด้วยวิธีพิมพ์ข้อความสามารถเพิ่มเพื่อนได้แม้จะอยู่ต่างพื้นที่กัน

## การกระซิบ (Whisper)

การกระซิบ เป็นการติดต่อแบบส่วนตัวกับเพื่อนจะไม่มีใครมองเห็นข้อความนอกจากคู่สนทนา ก่อนเราจะกระซิบหาเพื่อนเราต้องทราบสถานะของเพื่อนก่อนว่าอยู่ในเกมหรือไม่ โดยการกด F4 เพื่อเปิดหน้าต่างเพื่อน ตามภาพที่เห็น ถ้าเพื่อนอยู่ในสถานะ online (อยู่ในเกม) ก็จะมีไฟสีเขียวที่ข้างหน้าชื่อเพื่อนคนนั้น แต่ถ้าเพื่อนคนไหนอยู่ในสถานะ offline (ไม่อยู่ในเกม) ก็จะเป็นสีแดงแทน ให้ทำการคลิกที่ชื่อเพื่อนที่อยู่ในเกมที่ต้องการติดต่อ แล้วกดปุ่ม Whisper ด้านล่าง (ภาพล่าง)

All Friends 0/0 — ID Code 38405

| | | |
|---|---|---|
| Dimindo | none | offline |
| stormtrooper | none | unknown |
| Tanamachi | KotakuCluB | offline |
| SixSenses | KotakuCluB | unknown |

เมื่อกดปุ่ม Whisper ก็จะขึ้นหน้าต่างข้อความว่า "/w [Familyname ของผู้ที่ต้องการติดต่อ] [ข้อความของผู้ติดต่อ]"

Whisper | Add ID | Remove | Block

/w bakainu ข้อความที่ต้องการส่ง

ถ้าหากเราได้รับการติดต่อแล้วอยากจะตอบกลับข้อความผู้อื่นก็ให้ทำในลักษณะเดียวกัน

*หมายเหตุ กรณีที่เราไม่ได้เพิ่มเพื่อนคนนั้นเข้ารายชื่อจะไม่สามารถกระซิบกลับได้ไม่ว่าจะพิมพ์ข้อความหรือพิมพ์ Family Name ถูกตรงตามภาพก็ตาม

## การลบเพื่อน (Remove Friend)

เนื่องจากว่าเกม 12 หาง online สามารถจดจำรายชื่อเพื่อนได้สูงสุดเพียง 50 คน แต่เราสามารถที่จะเชิญเพื่อนได้เกิน 50 คนได้ ซึ่งเพื่อนคนที่ 51 ขึ้นไปของเราจะไม่อยู่ในรายชื่อ มีผลทำให้เรายังเข้าห้องที่สร้างโดยเพื่อนคนที่ 51 ได้ แต่! คุณจะไม่สามารถกระซิบหาเพื่อนคนที่ 51 ได้ สมมุติให้ A มี B เป็นเพื่อนคนที่ 51 แต่ B มี A เป็นรายชื่อคนที่ 30 หมายความว่า B สามารถกระซิบหา A ได้แต่ A จะไม่สามารถติดต่อกลับ B ได้ เช่น

B: นายๆ บอสมาแล้วลงกันไหม

A: .... (เพื่อนเต็มตอบกลับไม่ได้ อยากตอบกลับใจจะขาด)

B: ได้ยินไหมเนี่ยนาย

A: ... (เพื่อนเต็มตอบกลับไม่ได้....หงุดหงิดๆ)

ทางแก้ของนาย A คือลบชื่อเพื่อนในรายชื่อออก 1 คน เพื่อให้นาย B เป็นคนที่ 50 ของรายชื่อสามารถทำได้โดยการกดชื่อเพื่อนที่ต้องการลบ และกดคำว่า remove ในหน้าต่าง F4 ที่เคยกล่าวไปก่อนหน้านี้

Whisper | Add ID | Remove | Block

แล้วจะขึ้น หน้าต่างข้อความให้พิมพ์ซึ่งข้อความมีอยู่ว่า "/removeFriend_" จากนั้นก็ให้พิมพ์ Family Name ที่ต้องการลบดังภาพ

/removeFriend Zchrodinger

ถ้าเราลบเพื่อนออกไปแล้ว ชื่อของ B ก็จะยังไม่ใช่คนที่ 50 เราต้องออกจากเกมก่อน และ เมื่อเข้าเกมใหม่ นาย B ก็จะเป็นคนที่ 50 ของนาย A และนาย A จะสามารถกระซิบตอบนาย B ได้

## การสื่อสารพูดคุย (Chat)

เกมนี้จะจำกัดบรรทัดที่แสดงในหน้าจอไว้ ถ้าหากเลยบรรทัดกำหนดไว้ ข้อความก็จะหายไปจากหน้าจอเกม แต่เราสามารถตามไปดูได้จาก Chatlog

Chatlog มีหน้าที่สำหรับให้เราย้อนกลับไปดูข้อความเก่าๆ ที่เราอ่านไม่ทันและหลุดไปจากหน้าจอหลักในการพูดคุยในเกมนี้จะมีสี่ช่องทางคือ

1. Area (/a [ข้อความ]) : เป็นการสนทนาทั่วไป ทุกคนที่อยู่ใน Map นั้นๆ จะมองเห็นทั่วถึงกันหมดแม้แต่ฝ่ายตรงข้ามก็ตาม

/a Test

[ALL] Kel3elLoZ: Test

2. Guild (/g [ข้อความ]) : เป็นการสนทนากันภายในกิลด์ โดยจะเห็นข้อความนี้แค่สมาชิกภายในกิลด์นั้นๆ เท่านั้น ไม่ว่าจะอยู่ที่ Mission หรือตลาดก็จะเห็นกันอย่างทั่วถึง คนที่ไม่ได้เป็นสมาชิกของกิลด์จะมองไม่เห็นข้อความแต่อย่างใด

/g Test

[GLD] Kel3elLoZ: Test




3. Team (/t [ข้อความ]) : การสนทนากันภายในทีม มักใช้กันตอน PVP เสียส่วนใหญ่ เพราะต้องการให้เห็นกันแค่ทีมที่ลงด้วยเท่านั้น (เพราะบางครั้ง เราจะลง PVP กับปาร์ตี้ของกิลด์อื่น จะคุยโดยใช้คำสั่ง /g ไม่ได้ เนื่องจากภายในทีมจะมองไม่เห็นบทสนทนาของเรา)

/t Test

[TEAM] Kel3elLoZ: Test

4. Whisper (/w [familyname] [ข้อความ]) : เป็นการกระซิบหาเพื่อน (ได้อธิบายไปก่อนหน้านี้แล้ว)

กรณีเราเดินเข้ามาในเมืองแสงเราจะพบข้อความประกาศขายของมากมายทำให้ข้อความที่เราคุยกับเพื่อนในกิลด์หายไปอย่างรวดเร็ว (Chatlog ยังเก็บบทความย้อนหลังเพียง 10 หน้าเท่านั้น)




ถ้าหากเรากดที่คำว่า Area จนเป็นสีขาว ข้อความภายในตลาดที่ใช้คำสั่ง /a จะหายไปเหลือแต่คำพูดของคนในกิลด์เรา และประกาศจาก System (เช่น คุณอยู่ town channel ใด) ส่วนของ Private ก็คือให้แสดงเพียงข้อความจาก Whisper นั่นเอง



# ระบบ Rank Point (RP) PvP อารีน่าและการเบิกของจากกองทัพ

LV. 61
RACE
GUILD
4838
/34838
Status
MARSHAL

1. **RP Emblem** เป็นส่วนแสดงภาพระดับยศของเรา
2. **RP (ตัวเลขสีน้ำเงิน)** คะแนนที่ใช้แลกของจากกองทัพ สามารถเก็บคะแนนได้ไม่จำกัด
3. **ARP (ตัวเลขสีดำ)** คะแนนระดับยศของเรา เก็บได้สูงสุด 299,999 คะแนน (patch 4.46)

การเก็บคะแนน RP นั้นจะได้เมื่อจบมิชชั่น การทำเควส หรือ จบการ PVP โดยคะแนน RP ที่ได้จะบวกเข้าไปทั้ง RP และ ARP เดิมที่เรามีอยู่

*หมายเหตุ การปรับลดคะแนนจะลดที่คะแนน ARP เพียงอย่างเดียวส่วนคะแนนที่ใช้แลกของจะไม่มีการปรับลด เช่นเดียวกันกับระดับยศของเราที่แม้จะเหลือน้อยกว่าคะแนนที่ต้องการในระดับยศนั้น ๆ ก็ตาม และจะปรับลดเฉพาะผู้เล่นที่มีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 40,001 คะแนนขึ้นไป

ระดับยศในเกม 12 หางออนไลน์มีดังนี้




Lv.1
Novice - 0 ARP




Lv.5
Rookie - 40 ARP




Lv10
Soldier - 100 ARP




Lv15
Sergeant - 200 ARP




Lv20
Lieutenant - 400 ARP




Lv20
Captain - 800 ARP

# Rank Point Emblem

Lv.30 Colonel

1600 ARP




Lv.35 Major

3200 ARP




Lv.40 Chancellor

5200 ARP




Lv.45 Admiral

8400 ARP




Lv.50 General

13200 ARP




Lv.55 Marshal

22800 ARP




Lv.60 Grand Marshal

38800 ARP




และยังมีอีกสองยศพิเศษคือ

**Champion**

สำหรับผู้ที่มี ARP เป็นอันดับ 2 - 12




**Grand Champion**

สำหรับผู้ที่มี ARP สูงสุดใน แต่ละเซิร์ฟเวอร์ ในแต่ละสัปดาห์ ถ้าหากมีผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดเท่ากัน ผู้ที่ได้ตำแหน่ง Grand Champion ก็สามารถมีได้มากกว่าหนึ่งคนในอาทิตย์นั้นๆ

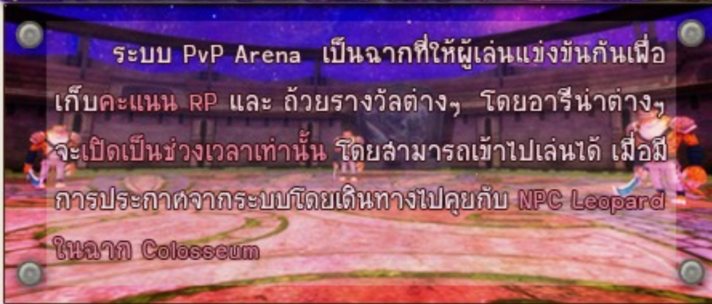



เราสามารถดูอันดับของผู้เล่นได้ที่แท่นประกาศในเมืองแสง ส่วน Central Square

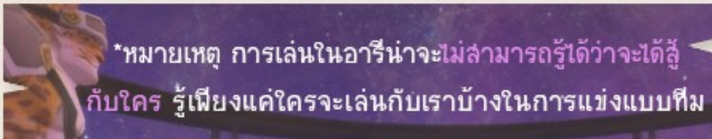
*หมายเหตุ การเล่นให้ครบทั้งสามตัวละครจะทำให้การเล่นราบรื่นเพราะระดับยศของเราจะมากพอให้ซื้อชุดที่พอดีกับเลเวลได้ และยังสามารถเก็บคะแนน RP ได้ไวและเยอะขึ้นอีกด้วย



## PVP Arena



ระบบ PvP Arena เป็นฉากที่ให้ผู้เล่นแข่งขันกันเพื่อเก็บคะแนน RP และ ถ้วยรางวัลต่างๆ โดยอารีน่าต่างๆ จะเปิดเป็นช่วงเวลาเท่านั้น โดยสามารถเข้าไปเล่นได้ เมื่อมีการประกาศจากระบบโดยเดินทางไปคุยกับ NPC Leopard ในฉาก Colosseum



*หมายเหตุ การเล่นในอารีน่าจะไม่สามารถรู้ได้ว่าจะได้สู้กับใคร รู้เพียงแค่ใครจะเล่นกับเราบ้างในการแข่งแบบทีม

## Fire Arena



ระบบเปิดให้เข้าได้ทั้งหมด 8 คน แบ่งเป็นสาย 4 สาย สู้กันแบบหนึ่งต่อหนึ่งแพ้คัดออก จนกว่าจะเหลือผู้ชนะเพียงหนึ่งคน

## Battle Colosseum



ระบบแบ่งเป็น 2 ทีม ทีมละ 3 คน ทีมใดจัดการผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้ครบ 12 ครั้งก่อนจะเป็นผู้ชนะ และผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครใหม่ได้เมื่อตาย

## Crystal Defense



ระบบการเล่นคล้ายกับเกม DotA โดยแบ่งเป็น 2 ทีม ทีมละ 5 คน บุกตีฐานฝ่ายตรงข้าม ทีมใดทำลายคริสตัลหลักภายในฐานฝ่ายตรงข้ามได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ และผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครใหม่ได้

*หมายเหตุ สนามนี้จะมี NPC Panther 2 ตัว ทยอยออกมาเป็นระลอกๆ เพื่อช่วยในการต่อสู้

*หมายเหตุ สามารถซื้อ Guardian หรือความสามารถเพิ่มเติมต่างๆได้ที่ NPC ในฐานของเรา โดยคิดค่าใช้จ่ายจากค่า Mana ในสนาม

## Steel Chaos



ระบบเปิดแบ่งผู้เล่นเป็น 4 ทีม ทีมละ 3 คน โดยต้องยึดพื้นที่ตรงกลางสนาม โดยทีมใดยืนอยู่ในบริเวณนั้นให้ได้แต้มครบ 450 แต้มก่อนจึงจะเป็นผู้ชนะ และผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครใหม่ได้เมื่อตาย

*หมายเหตุ ความเร็วของการเพิ่มแต้มนั้นจะขึ้นกับจำนวนในทีมที่ยืนบนแท่นวงกลม

## Desolate War





ระบบแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีม คือ**ทีมสีแดง** และ**ทีมสีน้ำเงิน ทีมละ 7 คน** ทำการ**ยึดธงเพื่อเก็บคะแนน**ให้ได้มากที่สุด ทีมใดทำ**คะแนนได้ถึง 2,400 คะแนนก่อนเป็นผู้ชนะ** โดยสามารถเข้ายึดธงที่เปลี่ยนสีไปแล้วกลับคืนได้ด้วย และผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครใหม่ได้เมื่อตาย

## การเบิกของจากกองทัพ

การเบิกของจากกองทัพ คือ**การแลกแต้ม RP กับไอเทม** โดยมีไอเทมให้เลือกหลากหลาย ทั้งชุด G. Marshal ไอเทมเปลี่ยนสี เปลี่ยนหน้าตาตัวละคร และ ยาต่างๆ โดยสามารถแลกแต้ม RP กับไอเทมได้ที่ NPC **Panther** ที่ยืนอยู่ตรง**เต็นท์ด้านขวามือของทางเข้า Colosseum**





Rank Shop

| Item List | Lv. | Price |
|---|---|---|
| G.Marshal Sword (B | 58 | 12000r |
| G.Marshal Sword (R | 58 | 12000r |
| G.Marshal Axe (B) | 58 | 12000r |
| G.Marshal Axe (R) | 58 | 12000r |
| G.Marshal Gauntlet | 58 | 12000r |
| G.Marshal Gauntlet | 58 | 12000r |
| G.Marshal Lance (B | 58 | 12000r |
| G.Marshal Lance (R | 58 | 12000r |
| G.Marshal Knife (B) | 58 | 12000r |
| G.Marshal Knife (R) | 58 | 12000r |
| G.Marshal Bow (B) | 58 | 12000r |
| G.Marshal Bow (R) | 58 | 12000r |

Page 1

28576 60

G.Marshal Sword (B)

ATK 52 INT -
DEF 4 CHA -
AGI - TAL -
VIT - LCK -

Total Price ×1 12000g Buy




# การซื้อขายของจาก NPC และผู้เล่น (ร้านกระต่าย)

เมื่อเราเข้าไปเล่นใน Mission จบแล้ว จะได้ไอเทมติดไม้ติดมือกลับมาไม่มากก็น้อย ใครต้องการซื้อหรือขายไอเทมเหล่านี้จะไปที่ไหนและซื้อขายอย่างไร ระบบการซื้อของของเกมนี้มีดังนี้ครับ

เมื่อเริ่มเกมมาเราจะอยู่ที่ Novice Ground ครับ โดยร้านค้าในที่นี้จะอยู่ที่ NPC Linlin ลักษณะเป็นนกแสกสีชมพู

1. ทางไปเมืองแสง
2. NPC Linlin

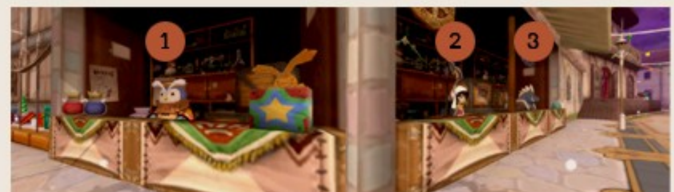
Linlin จะขายไอเทมประเภทยาต่างๆ และบัตรลง Dungeon รวมไปถึง Kizer's battery ของตุ่นกับ flint kit ของกิ้งก่า








นอกจากใน Novice Ground แล้วในส่วนของเมืองแสงนั้นจะมีร้านค้าอยู่หลายร้านด้วยกัน บริเวณด้านหลังน้ำพุเราจะพบร้านค้าสามร้าน




1. NPC Xinfu ขายของจำพวกที่ต้องใช้ Jil รวมทั้งรองเท้าแบบต่างๆ

2. NPC Abette ขายอาวุธต่างๆ ช่วงเลเวล 1 ถึง 48 แต่พอเลเวลสูงกว่านี้จะต้องทำอาวุธใช้เอง

3. NPC Stein ขายชุดเกราะสำหรับ หมาป่า, ไบสัน, แพนด้า, วาฬ, กิ้งก่า และ ตุ่น






ถัดจากร้านขายอาวุธและชุดเกราะ เดินตามถนนไปถึงหัวโค้ง เราจะพบร้านค้าที่มีหน้าต่างกระจกใส ร้านนี้คือร้านขายเสื้อของ NPC Yves ซึ่งจะขายเสื้อผ้าต่างๆ สำหรับ แมว, กระต่าย, ลิง, เพนกวิ้น, แกะ และ ค้างคาว

เลยจากร้านนี้ไปจะข้ามสะพานไปสู่ส่วนศาลากลางเมืองแสง โดยจะพบกับ

1. NPC Jamon ที่ด้านซ้าย เราสามารถมาทำอาหารได้ที่นี่
2. NPC Akola ที่ขายไอเทมประเภทอาหารต่างๆ
3. ทางไปห้องสมุด โดยในห้องสมุดเราจะพบกับ NPC Carvi ที่ขายตำราการสร้างชุด การทำอาวุธ รวมไปถึงการเสริมพลังต่างๆ ให้กับไอเทมของเรา






เมื่อเราทราบถึงตำแหน่งของ NPC ที่ทำหน้าที่ซื้อขายของกันแล้ว ต่อไปเราจะมานำเสนอวิธีการซื้อขายของกัน

ในส่วนของหน้าต่างที่ใช้ในการซื้อขายของนั้น มีโครงสร้างหลักดังนี้ (ยกเว้นของ NPC Akola และ Carvi จะมีเพิ่มเติมบางส่วน)

1. กดเพื่อแสดงเฉพาะ Item ที่เราสามารถใช้ได้
2. ไอเทมที่ NPC ขาย
3. ราคาของสินค้า
4. คำอธิบายสินค้า
5. ไอเทมในกระเป๋าเรา
6. ปุ่มกดเพื่อซื้อสินค้า โดยจะมีปุ่มลูกศรไว้เพิ่มหรือลดจำนวนสินค้าที่ต้องการซื้อขายได้

ทั้งนี้เราสามารถขายของคืนแก่ NPC ทุกตัวที่มีหน้าต่างซื้อขายของ โดยการคลิกที่ไอเทมของเรา แล้วจะมีหน้าต่างขึ้นมาให้เลือกจำนวนสินค้าที่จะขาย และปุ่มตกลงขายไอเทม ราคาขายคืน NPC นั้นจะอยู่ที่ หนึ่งในสามของราคาเต็ม หรือราคาซื้อจาก NPC

นอกจากเราจะซื้อของจาก NPC ได้แล้ว เรายังสามารถซื้อไอเทมจากผู้เล่นผ่านร้านค้าของกระต่ายได้ด้วย






## Rabbit Mall

## Skill Bunny Bargain

ร้านค้าเหล่านี้เป็นร้านค้าของผู้เล่นโดยตรง ดังนั้นไอเทมภายในร้านจึงหลากหลาย ส่วนราคานั้นก็แล้วแต่ผู้เล่นกำหนด ดังนั้นมีโอกาสเจอของดีราคาถูกได้ไม่ยากนัก

เมื่อเราเข้าใกล้กระต่ายที่นั่งขายของอยู่คำว่า Mall จะปรากฏขึ้น ให้คลิกแล้วจะเข้าสู่หน้าต่างของร้าน

1. เงินของเรา
2. รายการสินค้า
3. ช่องคำนวณราคาโดย
   Price คือ ราคาไอเทมที่ผู้เล่นตั้งขึ้นเพื่อขายสินค้านั้น
   Quantity คือ จำนวนสินค้าที่เราจะซื้อซึ่งปรับขึ้น-ลงได้
   Total คือ จำนวนเงินทั้งหมดเราที่ต้องจ่าย
4. ไอเทมในตัวเรา
5. ราคาสินค้าที่ผู้เล่นตั้งไว้
6. คลิกเพื่อซื้อของ




Theurgist Mike 48 5000g >> BUNNY BARGAIN >> Theurgist Mike 48 4000g

*หมายเหตุ โปรดระวังผู้เล่นบางคนสร้างความสับสนกับ ผู้ซื้อด้วยการตั้งราคาแบบเลขซ้ำๆ เช่น 11111 เพื่อให้เรามองและเข้าใจผิดคิดว่าราคาสินค้าคือ 1111 เป็นต้น

*หมายเหตุ การซื้อของจาก NPC ถ้าเรามีเพื่อนเล่น กระต่ายสาย Merchant หรือมี skill Bunny Bargain เราสามารถขอให้เขาซื้อของให้เราได้โดยจะลดลงไป 20% จากราคาเต็มเฉพาะสินค้าที่ขายเป็นเงิน Gold เท่านั้น

# Gaza Airline and Chapters

หลังจากที่เราได้เปิดมิชชั่นมาจนจบมิชชั่น Chapter 2 แล้ว ถ้าผู้เล่นยังคงอยู่ที่ Novice Ground จะพบว่าไม่มี Chapter ถัดไปขึ้นอยู่ในลิสต์ **แล้วจะเก็บเลเวลที่ไหนต่อ? เปิดเนื้อเรื่องต่อไปอย่างไร? หาไอเทมมาส่งเควสได้อย่างไร?** ก่อนอื่นเลยต้องขอแนะนำให้รู้จักกับ **"ปู่ตุ่น Gaza "**



**Gaza** นั้นเป็น NPC ตุ่นที่พาเราขึ้นเครื่องบินไปแมพอื่นๆ โดย Gaza นั้นจะอยู่ใน**แมพ Coloseum** ข้างๆ Novice Ground ด้านซ้ายมือภายหลังจากเข้ามาในแมพ Coloseum แล้ว ในการเดินทางด้วยสายการบิน Gaza แต่ละครั้ง ผู้เล่นจะต้องเสีย **ค่าตั๋วเครื่องบิน** ในการเดินทางให้กับ Gaza โดยมีอัตราค่าบริการดังนี้

**Plain Colosseum**
สนามประลองเก่าแก่ที่ตั้งอยู่ในอาณาเขตที่ราบแห่งแสง ปัจจุบันถูกใช้เป็นที่จัดการแข่งขันต่อสู้และกีฬาต่างๆ
Free Ride! — Take Off

***** Snow Camp *****
ค่ายเก็บตัวฝึกฝนฝีมือของเหล่าฮีโร่ มีบรรยากาศที่ครึกครื้นสนุกสนานอยู่เสมอ แม้จะอยู่กลางหุบเขาหิมะที่หนาวเย็น
Price 20 g. — Take Off

***** Crystal Beach *****
ขอต้อนรับสู่คริสตัลบีช ไปนั่งกินลมทะเล รับแสงแดดอุ่นๆ ทานอาหารอร่อยๆ กับเหล่าสัตว์หางกันเถอะ
Price 50 g. — Take Off

**Excavation Camp *****
โอเอซิสกลางทะเลทราย ในตอนนี้เป็นที่ตั้งแคมป์ของคณะนักสำรวจซากโบราณ-สถาน นำโดย ดร.ลิซ่า
Price 100 g. — Take Off

**Underground Camp**
แคมป์ใจกลางถ้ำใต้ดินของเหล่าตุ่น ส่วนหนึ่งของเมืองจักรกล ชั้นบนของถ้ำนี้ยังเป็นที่อยู่อาศัยของเหล่าค้างคาวอีกด้วย
Price 200 g. — Take Off

เมื่อจ่ายค่าตั๋วให้ Gaza แล้ว Gaza จะพาเราบินไปยังแคมป์ที่เราต้องการจะไป โดยแต่ละแคมป์นั้นมีความสำคัญและจุดเด่นต่างกัน



## Snow Camp

เป็นแคมป์ฝึกหัดทหารของผู้บัญชาการ Boldas ตั้งอยู่ท่ามกลางภูมิประเทศหุบเขาและป่าสน ในอาณาเขตของเทพไฟ มีอากาศหนาวเย็นและหิมะตกตลอดปี เนื่องจากเทพไฟได้สะกดพลังเพลิงเอาไว้ ไม่ให้เผาผลาญไปทั่วผืนป่า แคมป์นี้ผู้เล่นสามารถเข้าเล่นใน **Chapter 3 และ 4** ได้ โดยเข้ามิชชั่นที่ Red Panda เช่นเดิม นอกจากนี้ Snow Camp ยังมีความพิเศษต่างจาก Novice Ground ตรงที่มี**ซุ้มชุดสร้างไอเทมของตุ่น (สกิล Gadgeteer) และชุดผสมยาของกระต่าย (สกิล Alchemist lab)** ไว้ให้ทั้งสองหางได้ใช้ผสมและสร้างไอเทมด้วย

อีกทั้ง Snow Camp มีสถานที่พิเศษอีกที่หนึ่งนั่นคือ **Frozen Tower** ซึ่งเป็น **Dungeon สำหรับผู้ที่มีเลเวลประมาณ 50 ขึ้นไป** ให้ได้วัดฝีมือและล่าไอเทมโดยผู้เล่น**เข้า Dungeon นี้ได้ที่ Penne** ซึ่งรออยู่ที่ปากทางเข้าหุบเขาแห่งพายุหิมะ









## Crystal Beach



หาดทราย สายลม แสงแดด และอาหารอร่อยๆ ในบรรยากาศสบายๆ ประกอบกับไอทะเลสดชื่นและสายลมจากหุบเขาแห่งเทพลมเบื้องหลัง ทำให้ Crystal Beach เป็นเหมือนจุดพักผ่อนหย่อนใจของชาวหาง ภายหลังจากการเดินทาง อันยาวนานเลยทีเดียว

**Chapter 5 และ 6** สามารถเข้าเล่นได้ที่ Crystal Beach แห่งนี้ แม้ว่าจะไม่มีชุดสร้างไอเทมเหมือนแคมป์หิมะ แต่ที่นี่มี NPC สำคัญสองตัวมาทดแทนนั่นก็คือ **Jamon** เชฟกระทะเหล็ก ซึ่งเปิดร้านอาหารอยู่ริมหาด ผู้เล่นสามารถนำไอเทมมาให้ Jamon **ทำเป็นอาหาร** เพื่อเพิ่มพลังได้ และยังมีจอมช่าง **Razan** จระเข้ร่างใหญ่ผู้มีความสามารถในการ**สร้าง**และ**เสริมพลังแก่ไอเทม** ของผู้เล่นอีกด้วย

# Excavation Camp

แคมป์ของกลุ่มนักสำรวจโบราณสถาน แห่งมาโอห์ นำโดย ด็อกเตอร์ Liza นักโบราณคดีสาวผู้ชำนาญในเรื่องวัตถุโบราณ นอกเหนือจากโบราณสถานแห่งมาโอห์ ซึ่งตั้งตระหง่านรอให้ผู้กล้ามาทำการสำรวจนั้น ยังมีความลับของทะเลทรายโบราณ และหุบเหวแห่งโลกที่อยู่ไม่ไกลจากตัวแคมป์ซึ่งยังไม่ได้รับการเปิดเผยอีกด้วย แคมป์โอเอซิสกลางทะเลทรายแห่งนี้ ผู้เล่นสามารถเข้าเล่น Chapter 7 และ 8 ได้ และแน่นอนว่าคณะสำรวจนั้น ยังเปิดรับสมัครผู้กล้ามากฝีมือเพื่อสำรวจมหาปิรามิดแห่งมาโอห์อยู่ทุกเวลา โดยผู้เล่นสามารถติดต่อด็อกเตอร์ Liza เพื่อขอเข้าร่วมลง Dungeon แห่งนี้ได้โดยตรง



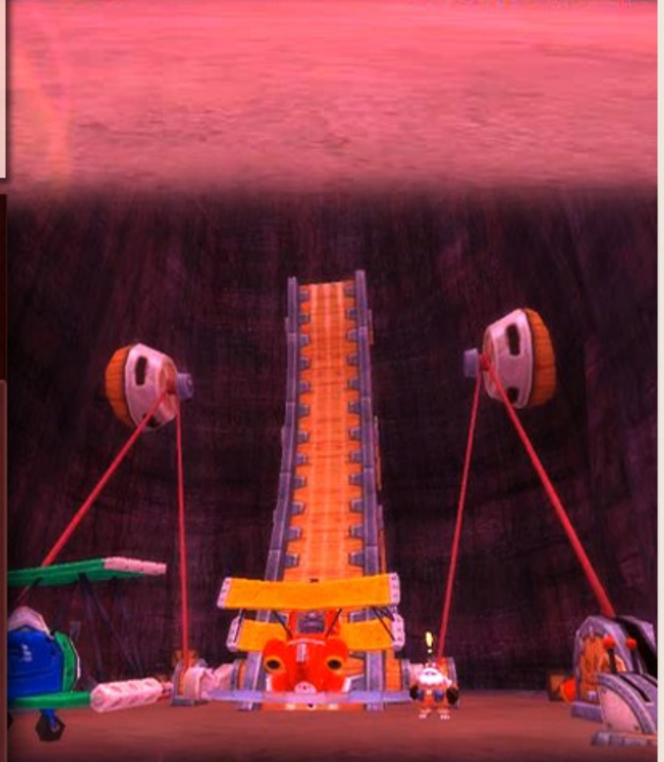



# Underground Cave

ในส่วนที่ลึกและมืดที่สุดของถ้ำใหญ่ในป่าข้างๆ เมืองแสง เป็นที่ตั้งของหมู่บ้านของสองเผ่าพันธุ์แห่งโลกสิบสองหาง โดยมี ตุ่น ซึ่งขุดโพรงถ้ำสร้างอาณาจักรจักรกลของตัวเอง และเหนือขึ้นไป เหล่าค้างคาวทั้งหลายได้สร้างเคหาสน์อยู่บนผนังและเพดานถ้ำอันมืดมิด แม้อาณาเขตทั้งสองจะ สงวนไว้ให้เฉพาะสองเผ่าพันธุ์เท่านั้น แต่ผู้กล้าก็พักอยู่ที่แคมป์ใต้ดิน บริเวณรอยต่อของสองหมู่บ้านนี้ได้ เพื่อเตรียมพร้อมที่จะบุกตะลุยวิหารแห่งเงาซึ่งอยู่ลึกเข้าไปในความมืดแห่งนี้ สำหรับผู้เล่นที่ต้องการเข้าเล่น chapter 9 และ 10 สามารถเข้าเล่นมิชชั่นได้ที่แคมป์นี้ นอกจากนี้ยังมีจุดสร้าง และผสมยาของตุ่นและกระต่ายเพื่อให้ตุ่นกับกระต่าย ใช้ในการสร้างของด้วย อีกทั้ง NPC Xinfu และ Linlin ยังตามมาให้บริการซื้อ-ขายถึงใต้ดินกันเลยทีเดียว!

















| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | Red Panda | [รับมิชชั่น] | 11. Yves |
| 2. | Linlin | [ร้านขายไอเทม] | 12. Dwukphu |
| 3. | Gaza | [เดินทาง] | 13. Jamon |
| 4. | Panther | [เบิกของ RP] | 14. Akola |
| 5. | Leopard | [PvP] | 15. Skunk |
| 6. | Kuru | [คู่มือผู้เล่นใหม่] | 16. Carvi |
| 7. | Mimi | [เควส] | 17. Pedo |
| 8. | Xinfu | [ร้านไอเทม] | 18. Nico |
| 9. | Abette | [ร้านขายอาวุธ] | 19. Fah |
| 10. | Stein | [ร้านขายชุดเกราะ] | 20. Boldas |

Light Garden

[ร้านขายเสื้อผ้า]

[แลกเปลี่ยนทอง]

[ทำอาหาร]

[ขายอาหาร]

[กิลด์มิชชั่น, กิลด์บอส]

[ขายสูตรตีอาวุธ]

[แลกไอเทม]

21. Mosoly

22. Lemur [ประมูล]

 เสาเฟิร์สเทล [เลือกตัวละคร]

 คลังเก็บไอเทม

 กล่องจดหมาย

Panther

Leopard

Racoon [ตั้งกิลด์, จัดการกิลด์]

 เสามานา

 จุดวาร์ปไปยังวังเทพแสง

# แก๊งป่วนก๊วนหาง



กระผม
ซานต้าวาฬหลอ
กำลังจะออกบิน
แล้วคร้าบบ

## #1 Santa Whale is Coming to Town~~












# แก๊งป่วนก๊วนหาง

## #2 Razan's Promotion

เอ้า เร่เข้ามา
โปรโมชั่นพิเศษ
ตีชุดฟรี รับปีใหม่

Free !!
















[Carronian]

## ดัชนีราคาสินค้า
**ในช่วงเดือน ตุลาคม - มกราคม 2555**

| หมวด เครื่องแต่งกายปกติ (อาวุธ, ชุด, เครื่องประดับ) | |
|---|---|
| G. Marshal Weapon | > 20,000 - 35,000g |
| Marshal Armor | > 30,000 - 45,000g |
| Marshal Helmet | > 20,000 - 30,000g |
| Bug Suit & Weapon Set | > 40,000 - 100,000g (To ea) |
| Mummy Sword | > 25,000 - 60,000g (To ea) |

| หมวด เครื่องแต่งกายเพื่อความบันเทิง (แฟชั่น และ สัตว์เลี้ยง) | |
|---|---|
| Small Anubi | > 40,000 - 50,000g |
| Mini SkyBug | > 35,000 - 55,000g |
| Mini CrystatBug | > 40,000 - 50,000g |
| Mini AncientBug | > 160,000 - 200,000g |
| Mini CoralBug | > 140,000 - 180,000g |

| หมวด วัตถุดิบ และ Key item | |
|---|---|
| Silver Powder | > 500 - 1,200g |
| Silver Ore | > 4,000 - 8,000g |
| Silver Bar | > 35,000 - 50,000g |
| Cursed Fragment | > 2,000 - 2,200g |
| Renew 2 | > 13,000 - 20,000g |

| | |
|---|---|
| ราคา ทองแครอน โดยเฉลี่ย | 10,049 g (เปลี่ยนแปลง 35%) |
| ราคา กระป๋อง ReSkills - ReStat โดยเฉลี่ย | 30,000 - 35,000 g (เปลี่ยนแปลง 20%) |

ช่วงเวลาที่ราคาตลาดผันผวนที่สุด
คือ 27 ตุลาคม - 2 พฤศจิกายน 2554


[Mupiea]

## ดัชนีราคาสินค้า
**ในช่วงเดือน ตุลาคม - มกราคม 2555**

| หมวด เครื่องแต่งกายปกติ (อาวุธ, ชุด, เครื่องประดับ) | |
|---|---|
| G. Marshal Weapon | > 30,000 - 50,000g |
| Marshal Armor | > 40,000 - 50,000g |
| Marshal Helmet | > 30,000 - 45,000g |
| Bug Suit & Weapon Set | > 40,000 - 60,000g (To ea) |
| Mummy Sword | > 35,000 - 55,000g (To ea) |

| หมวด เครื่องแต่งกายเพื่อความบันเทิง (แฟชั่น และ สัตว์เลี้ยง) | |
|---|---|
| Small Anubi | > 40,000 - 50,000g |
| Mini SkyBug | > 35,000 - 50,000g |
| Mini CrystatBug | > 35,000 - 50,000g |
| Mini AncientBug | > 150,000 - 170,000g |
| Mini CoralBug | > 120,000 - 150,000g |

| หมวด วัตถุดิบ และ Key item | |
|---|---|
| Silver Powder | > 700 - 900g |
| Silver Ore | > 5,000 - 8,000g |
| Silver Bar | > 30,000 - 40,000g |
| Cursed Fragment | > 2,000 - 3,500g |
| Renew 2 | > 15,000 - 20,000g |

| | |
|---|---|
| ราคา ทองแครอน โดยเฉลี่ย | 9,975 g (เปลี่ยนแปลง 35%) |
| ราคา กระป๋อง ReSkills - ReStat โดยเฉลี่ย | 30,000 - 35,000 g (เปลี่ยนแปลง 20%) |

ช่วงเวลาที่ราคาตลาดผันผวนที่สุด
คือ 27 ตุลาคม - 2 พฤศจิกายน 2554

นี่เป็นแค่ฐานข้อมูลใช้สำหรับ อ้างอิงกับตลาดในปัจจุบันเท่านั้น สถิติราคาโดยเฉลี่ยในช่วงเวลา 20 ตุลาคม - 11 มกราคม 2554 โดยราคา จะอิง ตามสภาพของ สินค้า และ ตามความพอใจของแต่ละฝ่าย




สวัสดีครับ นี่เป็นคอลัมน์ทริคเศรษฐกิจที่นำเสนอการวิเคราะห์ตลาด โดยในฉบับนี้จะเป็นการวิเคราะห์ตลาดในเดือน มกราคม 2555 [ขอขอบคุณสถิติและข้อมูลราคาสินค้ารอบเดือน พ.ย. - ธ.ค. โดย Guild KotakuCluB]

หลังจากที่นิตยสารนี้ออกแจกจ่ายแล้วไอเทมน้ำแข็งคงจะกระจายสู่ตลาดไปได้จำนวนหนึ่ง โดยอาวุธน้ำแข็งนั้นมี status โดดเด่นไปทาง Int และ Tal แตกต่างจาก อาวุธมัมมี่ที่มี status แกว่งและไม่เน้นไปทางใดทางหนึ่ง อีกทั้งการมาของดันเจี้ยน Frozen Tower ทำให้ไอเทมมัมมี่มี ราคาถูกลง แต่ก็ไม่ถึงกับหายไปจากตลาด เพราะยังมี Pet Anubi ซึ่งมีราคาแพงอยู่

นอกจากนี้กระแสชุดแมลงได้กลับมาอีกครั้งหลังจากที่ราคาแร่เงินเริ่มตกและหาซื้อง่ายขึ้น เนื่องจากดันเจี้ยน Frozen Tower ให้แร่เงินครั้งละจำนวนมาก ยิ่งกว่านั้นยังมีโอกาสดรอปเป็นแท่งสูง ถึงแม้ในปัจจุบันจะไม่เห็นคนใส่ชุดแมลงมากนักก็ตาม เพราะผู้เล่นส่วนใหญ่นิยมใช้เป็นวัตถุดิบในการ Replica ชุดและอาวุธดาวแดง lv.10 มากกว่า

จากการเก็บค่าธรรมเนียมของระบบประมูล ทำให้ราคาสินค้า Jill นั้นสูงขึ้น เพราะประมูลของได้ยากขึ้น แต่ไม่กระทบการซื้อขายมากนัก

ส่วนราคาสินค้าที่เกี่ยวข้องกับ Rp นั้นคงจะทรงตัวไปอีกนาน

แนวโน้มสินค้าที่แพงขึ้นในอนาคต นอกจากไอเทมจากดันเจี้ยน Frozen Tower มีดังนี้

1. Renew 1 , 2 , 3
2. Addslot 1 , 2 , 3
3. Replica 1 , 2 , 3
4. CZIS Ore (ราคาจะต่ำลงจนอยู่ในระดับที่ซื้อขายได้ง่ายขึ้น)
5. Motor (หนึ่งในวัตถุดิบสำหรับสร้าง Small BarelBot1)

การมาของ LuckyBox และ SantaBox ทำให้ราคาเกิดการผันผวนอยู่สักระยะแต่ไม่นานแล้วจะกลับสู่สภาพปกติอย่างรวดเร็ว

กล่อง Luckybox ส่วนใหญ่เปิดออกมาแล้วได้ขยะ แต่ยังมีของที่พอคุ้มค่าการลงทุนคือ Silver Bar และ วัตถุดิบระดับสูงที่หลอมจาก Razan

ส่วน SantaBox นั้น นอกจากได้ Santa Costume, Santa-Hat และ Rednoseยังมี All Bracelet Status +12 ตามคำเรียกร้องของผู้เล่น โดยตัวกล่องนั้น ถ้าซื้อจาก NPC Xinfu จะเปิดเองไม่ได้ ต้องให้ผู้อื่นเปิดให้ แต่ถ้าเป็นกล่องที่แลกจาก NPC Pedo และ Event ต้นสน จะเปิดได้ทันที

ทีนี้ เรามาดูของที่น่าสนใจ ในกล่อง Santabox นั่นก็คือ

- Santa Costume , SantaHat , Rednose
- All Weapon & Suit Bug Set [No Slot]
- All Weapon & Suit RoyalBeast Set [No Slot]
- All Bracelet Status + 12
- All Pet [ยกเว้นกลุ่ม Pet ผักห่วงยาง]

จาก ลิสต์ของในกล่อง SantaBox มีของน่าสนใจค่อนข้างมาก แต่ที่สำคัญคือชุดและอาวุธที่ได้จากกล่องจะเป็น แบบ No Slot เหมาะสำหรับคนที่ไม่มีกำลังสร้างชุด แมลง และชุดเลเวล 60 ได้ดี

สรุปคือ การมาของกล่อง Luckybox ไม่มีผลต่อตลาด เนื่องด้วยของที่น่าสนใจในตัวกล่องมีน้อยมาก ส่วนในกล่อง SantaBox มีโอกาสสุ่มเปิดได้ของระดับสูงหลายอย่างที่ทำให้หลายคนตั้งตัวได้ ราคากล่องอาจผันผวนอยู่สักพัก แต่สุดท้ายตลาดจะทรงตัวกลับสู่สภาพเดิมอย่างรวดเร็ว

แล้วพบกันใหม่ในฉบับต่อไปครับ

12 Tails Magazine Team [Economic Trick]
Royalman [Jun]

# จับหางคุย

สวัสดีคร๊าบ!!!!! สวัสดีท่านผู้อ่านทุกท่านที่อ่านอยู่ที่บ้าน ที่ทำงาน ห้องเรียน ตามห้าง ในห้องน้ำ และที่อื่นๆทุกท่านคร๊าบ! ยินดีต้อนรับทุกท่านเข้าสู่รายการที่กำลังจะก้าวขึ้นเป็นที่ฮอตฮิตติดลมบนที่สุดในพระนครตอนนี้ กับรายการ "จับหางคุย!!!" รายการที่จะพาทุกท่านไปร่วมกันล้วงลึก พูดคุย เจาะใจเรื่องราวต่างๆ ที่กำลังเป็น Topic ดังทั่วเมืองแสง หรือจะเป็นพูดคุยกับเซเรปคนดังต่างๆ ของเกมสิบสองหางออนไลน์ กับกระผม ผู้ดำเนินรายการมาดแมน แฮนด์ซั่ม หน้าตาดี แต่มีตังไม่มาก นามว่า **เจ็ทเตอร์** ผู้นี้นี่เอง!!! ยังไงก็ต้องขอฝากเนื้อฝากตัว ฝากหัวใจ ไต ตับ ม้ามของกระผมเอง ฝากคอลัมน์จับหางคุย และที่ขาดไปไม่ได้นั่นคือขอฝากนิตยสาร 12 Tails Magazine ไว้ในอ้อมอกอ้อมใจทุกท่านด้วยนะคร๊าบ \(>w<)/



เรามาเริ่มประเดิมฉบับแรกกับแขกผู้มีเกียรติของเรากันคร๊าบ บุคคลนี้เป็นบุคคลที่เรียกได้ว่าสำคัญที่สุดของเกมนี้เลยก็ว่าได้ ถ้าไม่มีเขาคนนี้ก็คงไม่มีเกมสิบสองหางออนไลน์ให้เราได้เล่นกัน.....ขอเสียงปรบมือต้อนรับคุณวฤทธิ์ หรือที่ทุกท่านที่ติดตามข่าวจากทางบิ๊คบั๊คสตูดิโอรู้จักกันดีในนาม **แอ็ดมิน!!!**

เจ็ทเตอร์: ก่อนอื่นเลยต้องสวัสดีและขอขอบคุณแอ็ดมินมากที่สละเวลาอันมีค่ายิ่งมาร่วมรายการกับเรานะคร๊าบ

แอ็ดมิน: สวัสดีครับ

เจ็ทเตอร์: เริ่มแรกเลยก็ขอให้แนะนำตัวกับน้องๆ พี่ๆ เพื่อนๆ ผู้อ่านทุกท่านหน่อยคร๊าบว่าชื่ออะไร ชื่อในวงการเป็นยังไง หน้าตาหล่อเท่บาดใจสาวแบบไหนน่ะคร๊าบ?

แอ็ดมิน: สวัสดีครับ เรียก admin ดีแล้วครับ จะได้ไม่สับสน หน้าตาเหรอ เหมือนแพนด้าแดงใน 12 หางมั้ง 555+ ความจริงแล้วหน้าเด็กมากครับ

เจ็ทเตอร์: เอาล่ะคร๊าบ รู้จักชื่อ รู้จักหน้าตากันไปแล้ว เรามาเข้าคำถามกันเลยดีกว่านะคร๊าบ ก่อนอื่นต้องถามก่อนเป็นอันดับแรกเลยว่าทำไมถึงมีความคิดที่จะทำเกมครับ?

แอ็ดมิน: คือชอบเรื่องเกมอยู่แล้วครับ เพื่อน adminจะรู้ดี admin ทำเกมให้เพื่อนๆ เล่นตั้งกะอยู่ป.4แล้ว (เกม rpg กระดาษ)

เจ็ทเตอร์: อื้อหือ.....บอกอายุกันเลยทีเดียวนะนี่คร๊าบ แต่ความจริงแล้วเมื่อก่อนกระผมเองก็เคยวาดเกมตะลุยฉากลงกระดาษเล่นเหมือนกันนะ! ด้วยเหตุนี้....จากเกมกระดาษที่ทำเล่นกันเองก็เลยเป็นแรงบันดาลใจมาสร้างเกม?

แอ็ดมิน: จริงๆ ต้องบอกว่าชอบเล่นเกมน่ะครับ เกม Dragon Quest กับ Final Fantasy ภาคแรกๆ นี่ชอบมาก เล่นเสร็จแล้วเลยทำเกมกระดาษออกมาน่ะครับ

เจ็ทเตอร์: ได้ข่าวมาว่าแอ็ดมินเริ่มต้นความฝันสร้างเกมมา จากการสร้างเกมออฟไลน์ก่อน.... เริ่มแรกนี่ลำบากมั้ยคร๊าบ?

แอ็ดมิน: เกมแรกเป็นออฟไลน์ ต้องบอกว่าเมืองไทยขายยากมากเลยครับ เกมสนุกนะแต่ไม่มี outlet ก็เลยต้องย้ายมา online ครับ

เจ็ทเตอร์: แล้วเริ่มต้นยังไงคร๊าบ? อย่างเช่นเรื่องทีมงานที่มาสร้างเกมแรกนี่เป็นกลุ่มเพื่อนๆ กันเองหรือว่าหาทีมจากข้างนอกเอาคร๊าบ?



แอ็ดมิน: ตอนที่ตั้งนี่ก็หาคนที่มีความตั้งใจเหมือนๆกันครับ ส่วนเรื่องเอาเพื่อนมาเสี่ยงนี่ admin ไม่ชอบครับ เดี๋ยวเสียเพื่อน อิๆ

เจ็ทเตอร์: แล้วเรื่องความสำเร็จของเกมแรก?

แอ็ดมิน: fail ทางด้านการตลาดครับ แต่ภายหลังก็ได้กำลังใจจากผู้เล่นกลับมาอย่างล้นหลามเช่นกัน ก็เลยพอชื่นใจมีกำลังใจทำโปรเจคต่อๆ มาครับ

เจ็ทเตอร์: หลังจากเสร็จโปรเจคเกมแรกแล้ว อะไรเป็นตัวตัดสินใจให้มาทำเกมออนไลน์คร๊าบ? หรือเป็นความฝันของแอ็ดมินลึกๆ อยู่แล้ว?

แอ็ดมิน: จริงๆ admin ชอบออฟไลน์แนวคอนโซลนะครับ เพราะเติบโตมากับมันตั้งแต่เด็กแล้ว แต่นะ......คนเราเองต้องปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยให้ได้น่ะครับ

เจ็ทเตอร์: พูดถึงเรื่องสำคัญของการทำเกม และคิดว่าหลายๆ ท่านที่กำลังอ่านอยู่ก็อยากจะทราบเหมือนกัน เรื่องทุนที่ใช้ในการสร้างเกมนี้ เอามาจากไหน และพอจะเปรยๆ แง้มๆ ตัวเลขออกมาได้มั้ยคร๊าบ?

แอ็ดมิน: ก็ขอทุนแล้วไม่เคยได้รับการสนับสนุนครับ TwT ดังนั้นต้องใช้ทุนส่วนตัวซึ่งไม่ได้มากมายอะไรนักครับ บิ๊กบิ๊กทำงานกันด้วยใจครับ ไม่มีเสียงเชียร์คงหมดลมไปแล้ว ขอบคุณทุกคนมากๆ ครับ

เจ็ทเตอร์: ตามที่รู้ๆกันว่าแอ็ดมินเป็นผู้สร้างและผู้จัดการโปรเจคของเกมทั้งโปรเจคก่อนหน้ารวมถึงโปรเจคสิบสองหางออนไลน์ด้วย อยากทราบว่าจัดสรรการทำงานยังไงบ้างคร๊าบ? มีการแบ่งหรือจัดสรรหน้าที่การทำงานเป็นกี่ฝ่ายบ้างเอ่ย?

# จับหางคุย

แอ็ดมิน: ทุกคนรุมทำทุกอย่างครับ ทำไงก็ได้ให้เกมสนุกและงานดีที่สุดเท่าที่เวลามี ทุกคนช่วยกันคิดกันแก้ ใครถนัดด้านไหนที่สุดก็รับผิดชอบส่วนนั้นไปครับ เช่น ถ้าพวกสัตว์จะเป็น Kyoki ถ้าเป็น monster จะเป็น Xion, interface จะเป็นมุก ส่วนรูป 2D เป็น Niking ครับ ด้าน data และเรื่องรายงานต่างๆ จะเป็น Dane Admin เองรับหน้าที่เอางานทุกคนมารวมกันใน code ให้ออกมาเป็นเกมออกมาครับ



เจ็ทเตอร์: เห็นแอ็ดมินเอ่ยถึงทีมงานหลายๆ ท่าน.... จนถึงตอนนี้ มีทีมงานทั้งหมดกี่คนแล้วครับ? จากที่เมื่อก่อนตอนเริ่มสร้างเกมใหม่ๆถ้าใครได้ติดตามทีมบิ๊คบั๊คอย่างใกล้ชิดก็จะรู้ว่ามีกันแค่สี่คนเท่านั้น!

แอ็ดมิน: ตอนนี้มีหกครับกำลังจะรับเพิ่มด้วย ใครสนใจและมีฝีมือสมัครๆ เข้ามานะ

เจ็ทเตอร์: คนน้อยๆแบบนี้แสดงว่าหาทีมงานยากมาก? หรือไม่ก็แอ็ดมินคัดทีมงานเข้มสินะคร๊าบ?

แอ็ดมิน: หายากมากครับ ทั้งๆ ที่คนเรียนทางด้านนี้กันเยอะ แต่เราไม่ได้ดูแค่ปริญญานะครับ ดูที่ผลงานมากกว่า อย่างตอนที่รับ Kyoki เข้ามานี่ เจ้าตัวยังไม่จบด้วยซ้ำ

เจ็ทเตอร์: แล้วคัดเลือกทีมงานจากอะไรบ้างคร๊าบ?

แอ็ดมิน: หลักๆ คือตัวงานน่ะครับ ทุกคนมีความสามารถและวิถีชีวิตที่แตกต่างกันไป เราเพียงแต่เลือกคนที่คิดว่าสามารถจะช่วยให้เกมเราสนุกขึ้นได้น่ะครับ ซึ่งต้องดูหลายอย่างมาก เช่นว่างานเข้ากับเราได้มั้ย มีความตั้งใจจริงรึเปล่า (งานเราหนักนะครับ admin เองทำอาทิตย์ละ 7 วันมาสามปีแล้ว)

เจ็ทเตอร์: ตอนนี้.... แอ็ดมินคิดว่าอยากได้ทีมงานหรือคนช่วยเรื่องไหนบ้างคร๊าบ?

แอ็ดมิน: ตอนนี้คงเป็น script writer ครับ เขียนบททั้งไทยและอังกฤษ หามาครึ่งปีแล้ว T_T นอกนั้นก็คงเป็นทีมใหม่ที่จะมาทำโปรเจ็คต่อไปของบิ๊กบั๊กไปพร้อมๆ กับ 12 หางครับ

เจ็ทเตอร์: ย้อนเรื่องกลับมา หลังจากที่แอ็ดมินได้เปลี่ยนมาสร้างเกมออนไลน์แทนออฟไลน์ ปัญหาของการสร้างเกมออนไลน์เยอะไหมคร๊าบ? ส่วนมากเจอปัญหาอะไรบ้าง?

แอ็ดมิน: เยอะมากๆครับ เรื่องส่วนใหญ่เป็นเรื่อง technical คือเราต้องทำให้รองรับคนได้เยอะมากๆ ในขณะเดียวกันครับ

เจ็ทเตอร์: ขออนุญาตถามเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างทีม BigBug ซึ่งเป็นทีมสร้างและพัฒนาเกมกับผู้ให้บริการบ้าง ด้วยความที่เป็นเกมแรกๆ ของไทยและไม่ได้เปิดให้บริการเกมด้วยตัวเอง พอจะเล่าถึงการติดต่อเดินเรื่องให้บริการเกมในตอนแรกได้บ้างมั้ยคร๊าบ?

ว่าติดต่อหรือรู้จักได้ยังไง? และใช้เวลานานมั้ยกว่าทางผู้ให้บริการจะตอบกลับมา?

แอ็ดมิน: จริงๆ ไปติดต่อบริษัทใหญ่แห่งหนึ่งไว้น่ะครับ แต่พวกพี่ๆ ผู้บริหารเค้าย้ายออกมา ก็เลยออกมาด้วยครับ (ซึ่งคิดว่าดีแล้วเพราะบริษัทใหญ่ตัดสินใจอะไรช้ามาก ต้องผ่านบอร์ดตลอด admin ใจร้อนน่ะ)

เจ็ทเตอร์: ผู้เล่นหลายท่านสงสัยสงสัยและสับสนคร๊าบในเรื่องของหน้าที่การทำงานของส่วนทีมพัฒนากับผู้ให้บริการ เลยอยากให้แอ็ดมินช่วยแถลงไขนิดนึงคร๊าบว่าระหว่างค่ายเกม กับบริษัทผู้พัฒนาเกมนั้นมีการทำงานร่วมกันหรือแบ่งหน้าที่กันในส่วนไหนบ้าง? ต่างกับเกมจากต่างประเทศแล้วผู้ให้บริการซื้อไปเปิดบ้างรึเปล่า? เพราะบิ๊คบิ๊คถือเป็นค่ายเกมคนไทยแรกๆ เลยก็ว่าได้ ถ้าจะไปถามค่ายเกมเกาหลีก็จะกระไรอยู่ กระผมเองก็พูดเกาหลีไม่เป็นซะด้วย = =;

แอ็ดมิน: พูดง่ายๆ ว่าแทนที่ค่ายเกมจะซื้อเกมจากเกาหลีมาให้บริการ ก็ซื้อจากบิ๊กบิ๊กแทนครับ ทุกอย่างนอกนั้นก็เหมือนกันหมด บิ๊กบิ๊กเป็นผู้ทำ content ทั้งหมด ส่วนค่ายเป็นผู้ให้บริการและดูแลผู้เล่นครับ

เจ็ทเตอร์: รู้สึกยังไงบ้างครับตอนที่รู้ว่าเกมของเราจะได้เปิดให้บริการจริงๆ ซักที?

แอ็ดมิน: ลุ้นสุดๆตัวโก่งจนหลังจะหักครับ ทั้งกังวลว่าคนจะชอบเกมของพวกเรามั้ย ตอนที่คนเข้ามาเล่นครั้งแรกจน server ล่ม นี่บรรยายความรู้สึกไม่ถูกเลย

เจ็ทเตอร์: แล้วหลังจากเกมดำเนินมาถึงช่วง Open beta เรื่อยมาจนถึงช่วง Commercial มานี่ปัญหาที่เกิดขึ้นต่าง จากเดิมมากไหมคร๊าบ?

แอ็ดมิน: ปัญหาก่อน OP จะเป็นด้าน Technical เพราะเกมไม่เคยรองรับ user เยอะขนาดนั้นมาก่อน หลังจาก OP แล้วจะเป็นปัญหาด้าน content ครับ เช่น hero ไม่บาลานซ์ ปัญหา user ทำอะไรแปลกๆ ที่เราไม่เคยคิดมาก่อน เพราะด้วยความที่เกมเราถูกออกแบบมาให้ dynamic มากๆ คือฮีโร่แต่ละตัวสามารถทำอะไรได้เยอะมาก พอมารวมกันแล้วหลายครั้งเลยเจอปัญหาที่เรานึกไม่ถึงน่ะครับ

เจ็ทเตอร์: ว่าแต่ปัญหาเยอะแบบนี้แก้กันยังไงเนี่ย คร๊าบ?

แอ็ดมิน: เราจะเรียงลำดับปัญหาว่าขนาดไหนแล้วไล่แก้อันสำคัญๆก่อนน่ะครับ อย่างทุกอาทิตย์เราจะมีหนึ่งวันที่ admin ไม่ทำอะไร แก้ bug หรือปรับ balance กันอย่างเดียวครับ

เจ็ทเตอร์: คุยกันเรื่องสร้างๆกันมาเยอะแล้ว กลับมาที่เกมออนไลน์ไทยที่ฮอตฮิตกันทั่วพระนครในตอนนี้....ทำไมถึงต้องเป็นสิบสองหาง? ได้แรงบันดาลใจมาจากไหนคร๊าบ?

แอ็ดมิน: อยากให้คนไทยรักกันน่ะครับ ช่วงที่เริ่มทำเป็นช่วงที่เมืองไทยแบ่งข้างทะเลาะกันเยอะมาก (ดูเหมือนตอนนี้ก็ยังเป็นอยู่นะ) เลยอยากเอาพวกสัตว์มาเป็นตัวแทนบอกให้รู้ว่าเราควรจะเลิกแยกสีได้แล้ว เพราะเรายังมี ปัญหาอีกเยอะที่คนไทยต้องช่วยกันแก้ไขกับคนอื่นทั้งโลกครับ

เจ็ทเตอร์: พูดถึงเดี๋ยวนี้เกมออนไลน์มันก็มีเยอะไปหมด ตามความคิดของแอ็ดมินแล้ว คิดว่าเกมเรามีจุดแข็งจุดเด่นตรงไหนคร๊าบ?

แอ็ดมิน: มันเคโมะ*มั้งครับ อิๆ ส่วนตัวคิดว่าเราทำเกมด้วยใจรัก อยากให้คนที่เล่นเกมออนไลน์ได้เจอมิตรภาพจริงๆ ด้วยการช่วยเหลือกัน เพราะหลายเกมเข้าไป online แค่เพื่อแย่งกันเก็บเวลและอวดชุดเท่านั้นเอง



*เคโมะ* หรือ Kemono เป็นภาษาญี่ปุ่น แปลว่าสัตว์ป่า ตัวละครเคโมะ จะมีลักษณะหน้าตาเหมือนสัตว์แต่ยืนสองขาตัวตรงเหมือนมนุษย์*

**เจ็ทเตอร์:** โดยส่วนตัวแอ็ดมิน อยากให้ผู้เล่นรู้สึกหรือได้รับอะไรจากเกมนี้คร๊าบ?

แอ็ดมิน: ความฝันกับมิตรภาพน่ะครับ เพราะ admin คิดว่าการที่ทุกคนมีจินตนาการและมีจิตใจดี คิดถึงผู้อื่นย่อมจะทำให้โลกมีความสุขครับ

**เจ็ทเตอร์:** ใครเป็นคนเลือกว่าจะใช้สัตว์ชนิดใดเป็นตัวละครทั้งสิบสองตัวและใครเป็นคนออกแบบตัวละครทั้งสิบสองตัวคร๊าบ?

แอ็ดมิน: รุมครับ แต่คนวาดพวกสัตว์ทั้งหมดตอนสุดท้ายคือ Kyoki ครับ

**เจ็ทเตอร์:** แล้วเนื้อเรื่อง เควสต่างๆ ล่ะคร๊าบ ใครคิดใครเขียนเอ่ย?

แอ็ดมิน: รุมกันทำอีกล่ะครับ แต่โครงเรื่องหลักเราวางไว้ตั้งแต่แรกแล้วครับ จากนั้นก็เติมเพิ่มเข้าไปให้เรื่องแน่นขึ้นเรื่อยๆ ครับ

**เจ็ทเตอร์:** อันนี้ถามแบบเจาะใจเลย....ลึกๆ แล้วแอบชอบตัวละครไหนเป็นพิเศษบ้างรึเปล่า?

แอ็ดมิน: วาฬครับ ส่วนตัวชอบตัวอะไรอ้วนๆน่ะ แต่เล่นเองแล้วแพ้ทุกทีสิน่า..

**เจ็ทเตอร์:** ก็เป็นว่าผู้อ่านหลายๆท่านคงหมดปัญหาคาใจเรื่องลูกเมียน้อย เมียหลวง เมียลวง เมียลับ แล้วนะคร๊าบ เพราะตัวที่แอ็ดมินชอบสุดดันเป็นวาฬซะงั้น.... ต่อนะคร๊าบ หลังจากที่สิบสองหางได้รับกระแสตอบรับเป็นอย่างดีแบบนี้ แอ็ดมินมีการวางแผนอัพเดทอะไรใหม่ๆ ต่อไปในอนาคตอีกบ้างคร๊าบ?

แอ็ดมิน: ทำให้จบเกมครับ เนื้อเรื่องยังอีกเยอะนะ เกมมี 24 chapter โดย 12 chapter หลังจะเป็นภาคที่สองครับ แล้วก็ยังมี dungeon ที่จะออกมาในอนาคตใกล้ๆ อีก 4 dungeon ครับ

**เจ็ทเตอร์:** เกมมีจบแบบนี้ มีแผนจะพัฒนาสิบสองหางภาคสองหรือเกมออนไลน์เกมอื่นอีกมั้ยคร๊าบเนี่ย?

แอ็ดมิน: มีครับ มีโปรเจ็คทั้งคู่ไว้ในใจแล้ว ตอนนี้กำลังหาทีมเพิ่มเพื่อทำทั้งหมดไปพร้อมๆ กันครับ

**เจ็ทเตอร์:** คิดว่ายังจะเป็นแฟนตาซีแอ็คชั่น 3D เหมือน เดิมมั้ย?

แอ็ดมิน: action 3D มันยิ่งกว่าเดิมครับ บอกแค่นี้ก่อนที่เหลือความลับครับ

**เจ็ทเตอร์:** เปลี่ยนมาคุยกันเรื่องทั่วไปของคนทำเกมบ้างดีกว่าคร๊าบ พอมาสร้างเกมออนไลน์นี้แล้วชีวิตประจำวันเป็นยังไงบ้างคร๊าบ?

แอ็ดมิน: เหมือนไม่มีอ่ะครับ ตื่นมาก็ออกจากบ้านมาทำงานเลยตอนตีห้า กลับไปเลี้ยงแมวเสร็จก็นอนครับ

**เจ็ทเตอร์:** แล้วเอาเวลาตอนไหนไปพักล่ะนั่น?

แอ็ดมิน: นั่นสิ!?!?

**เจ็ทเตอร์:** กรรม (=w=); .........แล้วปกติถ้าเกิดจู่ๆ มีเวลาว่างขึ้นมา แอ็ดมินชอบทำอะไรอ่าคร๊าบ?

แอ็ดมิน: อ่านหนังสือครับ ถ้าเป็นเมื่อก่อนก็เล่นเกมแต่ตอนนี้ไม่มีเวลาแหะ หนังสือมันง่ายกว่าเพราะเราถือไปอ่านที่ไหนก็ได้ครับ





# จับหางคุย

เจ็ทเตอร์: จนถึงตอนนี้รู้สึกยังไงกับเกมสิบสองหางที่สร้างมาบ้างคร๊าบ?

แอ็ดมิน: ดีใจที่ทุกๆ คนชอบครับ โดยเฉพาะ fanart และก็คลิปต่างๆ นี่เป็นกำลังใจให้อย่างดีเลยครับ

เจ็ทเตอร์: แล้วกับทีมงาน คนช่วยงานคนอื่นๆ หรือผู้เล่นล่ะครับ?

แอ็ดมิน: ต้องขอบคุณทุกคนที่ช่วยให้อะไรที่มันไม่น่าเป็นไปได้ ให้เป็นไปได้ครับ อุปสรรคเราเยอะมาก คงไม่มีใครเคยคิดว่าบริษัทเล็กๆ อย่างบิ๊กบิ๊กจะทำอะไรออกมาสู้กับค่ายใหญ่ๆ ต่างประเทศมาก

เจ็ทเตอร์ สุดท้ายนี้อยากจะฝากอะไรกับผู้เล่นมั่ง คร๊าบ?

แอ็ดมิน: อยากบอกว่าถ้าใครมีความฝันอะไรก็อย่าทิ้ง ดูแลมันให้ดีครับ เช่นเดียวกับ มิตรภาพของเพื่อนๆ เราไม่ว่าออนไลน์หรือออฟไลน์ สุดท้ายนี้อยากขอบคุณผู้เล่นทุกคนที่ช่วยสนับสนุน หนทางบริษัทเราอีกยาวไกล อยากให้ทุกคนเอาใจช่วยด้วยครับ

ก็ต้องขอขอบคุณแอ็ดมินเป็นอย่างสูงที่มาร่วมรายการของเราอีกครั้งนะคร๊าบ ยังไงกระผมเองก็หวังว่าเราคงจะได้เห็นอะไรใหม่ๆ จากจินตนาการของชายผู้นี้ทั้งในเกมสิบสองหางออนไลน์หรือในโปรเจคอื่นๆ ต่อไปนะคร๊าบ

สำหรับวันนี้เวลาของจับหางคุยก็ได้หมดลงแล้ว ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ติดตามมาจนถึงช่วงสุดท้ายนี้คร๊าบ ฉบับหน้า....ใครจะมานั่งจับหางคุยคู่กับกระผม ต้องคอยติดตามชมในรายการ " จับหางคุย!!!! " สวัสดีคร๊าบ!!!!

**Jetter De Plane**

มาเป็น downline
น้องต่ายมั้ยเธอว์!



ไม่ได้ตังค์น้า

## รับสมัคร Art Design 2 ตำแหน่ง

หน้าที่ ⇨ จัดหน้านิตยสาร

คุณสมบัติ

- มีใจรักเกม 12 หาง
- ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop หรือ Adobe Illustrator ได้เป็นอย่างดี (ถ้าถนัดทั้ง2 โปรแกรมจะดีมากเลยค่ะ)
- ทำงานเป็นทีมได้
- รับฟังความเห็นคนอื่น
- มีความรับผิดชอบ
- ตรงเวลา

วิธีการสมัคร

ติดต่อมาทาง E-mail Art12TailsMag@gmail.com พร้อมกับแนะนำตัวเองเล็กน้อย หลังจากนั้นเราจะติดต่อกลับไปอีกทีนะคะ >w<

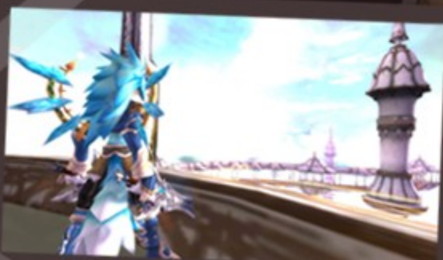






Special Thanks
Picture by 12Tails fansite kit
Paper pattern by Mayang Adnin, peter zelei and Spiteful Pie Stock
Wooden Planks Texture by Simon Murray
Brush by tamsinbaker and mediaklepto

12 Tails Magazine









## รับสมัคร นักเขียนบทความ เพิ่ม 6 ตำแหน่ง

หน้าที่ ⇨ เขียนบทความของฮีโร่แต่ละหาง ทั้งในข้อมูลเชิงกว้างและเชิงลึก

คุณสมบัติ

- รักเกม 12 หาง
- รู้จักฮีโร่ในแต่ละหางเป็นอย่างดี ทั้งด้านลักษณะการเล่นแบบพื้นฐานของตัวละคร รวมไปถึงการเล่นในระดับสูงที่มีการพลิกแพลง และใช้ในการต่อสู้กับผู้เล่นด้วยกัน
- มีความสามารถในการอธิบายในรูปของตัวอักษรให้อ่านง่ายเข้าใจได้ง่าย สามารถเขียนภาษาให้มีความเป็นทางการได้หลายระดับ
- ใช้โปรแกรม Microsoft Word ได้ดี
- รับฟังความเห็นคนอื่น
- มีความรับผิดชอบ
- ตรงเวลา

วิธีการสมัคร

ติดต่อมาทาง เมลล์นี้ครับ 12tailsmgzeditorscisv@gmail.com เดี๋ยวทางเราจะติดต่อกลับไปครับผม


HA
NEW YEAR!